Inhaltsverzeichnis

1. Saisonstart Seite 2
2. Saisonmeldung Seite 2
3. Spieltage Seite 2
4. Spielernachmeldungen Seite 2
5. Spielerwechsel Seite 2
6. Gaststättenwechsel Seite 3
7. Nichtantritt Seite 3
8. Spielverlegungen Seite 3
9. Allgemeine Regeln Seite 4
10. Sporttechnische Voraussetzungen Seite 4
11. Einteilung der Spielklassen Seite 4
  11.1 Spielvariationen in den einzelnen Klassen Seite 5
12. Pokalrunde Seite 5
  12.1 Großer Pokal Seite 5
  12.2 C/B Pokal Seite 5
13. Spielbeginn Seite 6
14. Spielablauf Seite 6
  14.1 Ausbullen Seite 6
  14.2 Teamgame Seite 7
15. Spielende Seite 7
16. Streitfragen Seite 7
17. Auf- und Abstiegsregeln Seite 7
18. Strafgelder & Preisgelder Seite 8

1. Saisonstart

Eine Saison startet immer Ende September und dauert bis Ende September des Folgejahres.

2.Saisonmeldung

Die Saisonmeldung findet ausschließlich in der 3K Software statt.

Es werden nur Saisonmeldungen entgegengenommen, in denen mindestens 5 Spieler gemeldet werden.

Ein Namenswechsel einer bestehenden Mannschaft ist nur mit Zustimmung des Vorstands möglich.

Spieler dürfen nur für die Mannschaft spielen, für die sie beim Vorstand gemeldet sind.

Spielberechtigt ist der Spieler, sobald er in der 3K Software angemeldet und vom Vorstand genehmigt wurde.

Eine Spielberechtigung kann immer nur für eine Mannschaft der Rage e.V. bestehen.

3. Spieltage

Der Heimspieltag einer jeweiligen Mannschaft wird in Absprache mit der Gaststätte zur Saisonmeldung festgelegt.

Alle Wochentage, außer Samstags, sind möglich.

Der Ruhetag einer Gaststätte kann kein Spieltag sein.

4. Spielernachmeldungen

Spieler können jederzeit bis zum Start der Rückrunde nachgemeldet werden. Diese wird in der 3K Software durchgeführt und muss vom Vorstand genehmigt werden.

Bei Nachmeldungen wird der volle Mitgliedsbeitrag gemäß Beitragsordnung am Ende der Saison fällig.

(anfallende Gebühren siehe Punkt 18. Strafgelder & Preisgelder).

5. Spielerwechsel

Ein Spielerwechsel ist nur in der Vorrunde und nur einmalig pro Saison möglich, hierzu ist die Zustimmung des Vorstands notwendig.

Der Wechsel wird in der 3K Software durchgeführt und durch den Ligaleiter bestätigt.
(anfallende Gebühren siehe Punkt 18. Strafgelder & Preisgelder).

Sollte ein Spieler mehr als eine Klasse nach unten überspringen, so entscheidet der Vorstand darüber, ob es zulässig ist. Der gewechselte Spieler/-in erhält eine Sperre von zwei Spielen.

Hat die Saison noch nicht begonnen, darf der Spieler/in in allen Wettbewerben ohne Sperre eingesetzt werden.

Sollte ein Spieler eingesetzt werden, der beim Vorstand nicht gemeldet ist, so hat die Mannschaft, die den Spieler einsetzt, das Spiel mit 0:3 Punkten, 0:20 Spielen und 0:40 Legs verloren.

Im laufenden Pokal darf der gewechselte Spieler nicht mehr eingesetzt werden. Sollte es jedoch zu diesem kommen, so hat die Mannschaft, die den Spieler einsetzt, das Pokalspiel verloren.

6. Gaststättenwechsel

Sollte eine Mannschaft in der laufenden Saison die Gaststätte wechseln, ist sofort der Ligaleiter zu benachrichtigen.
(anfallende Gebühren siehe Punkt 18. Strafgelder & Preisgelder).

7. Nichtantritt

Tritt eine Mannschaft bis spätestens 30 Minuten nach eigentlichem Spielbeginn mit weniger als 3 Spielern oder gar nicht an, so hat diese das Spiel mit 0:3 Punkten, 0:20 Spielen und 0:40 Legs verloren.

In der Pokalrunde gilt das Spiel ebenfalls als verloren.

Eine Mannschaft, die 2 x nicht antritt, wird für die laufende Saison disqualifiziert.

Tritt eine Mannschaft aus unsportlichen Gründen nicht an, so kann der Vorstand verbindlich weitere Sanktionen verhängen.

Bei Mannschaftsauflösungen wird die Tabelle vom ersten Spieltag an korrigiert und alle Spiele aus der Wertung genommen. Die endgültige Festlegung hierüber ist dem Vorstand vorbehalten.

(anfallende Gebühren siehe Punkt 18. Strafgelder & Preisgelder).

8. Spielverlegungen

Spielverlegungen sollten spätestens 48 Stunden vor Spielbeginn in der 3K Software abgeschlossen sein. Ausnahmesituationen sind dem Vorstand vorbehalten.

Die Terminfindung zur Verlegung wird außerhalb der Software von beiden Mannschaften durchgeführt (WhatsApp, Telefon, persönlich, etc.).

Wenn ein neuer Termin gefunden wurde, ist in der 3K Software der Spielverlegungsvorgang zu starten. Der neue Spieltermin hat Gültigkeit, sobald er vom Ligaleiter bestätigt wurde.

Sollte auf Grund von Unwetterwarnungen des Deutschen Wetterdienstes die Anfahrt zum Spielort gefährdet sein, so ist auch in Absprache mit dem Ligaleiter eine Spielverlegung innerhalb der 48 Stunden vor Spielbeginn möglich.

Findet keine Einigung statt, so wird das Spiel vom Ligaleiter festgesetzt
(Im Grunde immer der Heimspieltag der Heimmannschaft).

Man kann ein Spiel nur eine Woche vor oder nach hinten verlegen. Maßgebend ist die Kalenderwoche (z.B. eine Mannschaft muss in der 40. KW spielen, so kann das Spiel in die Zeit von Montag der 39. KW bis Sonntag der 41. KW verlegt werden).

Der letzte Spieltag darf nur vorverlegt werden. (z.B. eine Mannschaft muss in der 40. KW spielen, so kann das Spiel nur in die KW 39 bis zum ursprünglichen Spieltag verlegt werden).

Ausnahmen hiervon sind nur mit **ausdrücklicher Genehmigung** durch den zuständigen Ligaleiter möglich.

9. Allgemeine Regeln

Ein Spieler muss sich ausweisen können und darf von den TK´s (Teamkapitän) vor Spielbeginn kontrolliert werden.

Grundsätzlich muss der Charakter einer Gaststätte für ein Ligaspiel nicht verändert werden
(z. B.: Art und Lautstärke der Musik).

Das Rauchen am Dartgerät ist ab der Abwurflinie strengstens verboten und kann mit Punktabzug und Spielsperren geahndet werden.

Alle 3 Darts müssen in Richtung Board geworfen werden.
Ausnahme: Im League Modus darf durch- oder abgedrückt werden.

10. Sporttechnische Voraussetzungen

Es wird **grundsätzlich** auf 2 Dart-Automaten gespielt. Diese sind ausschließlich Löwen-Darts.

Ausnahmen sind nur möglich, wenn ein Fremdgerät die exakt gleichen Maße aufweist.

Der Dart-Automat muss bei Wettkämpfen, bei der Beleuchtung den Löwen-Dart Vorgaben entsprechen.

Die Spieler dürfen eigene Darts benutzen, wenn sie den Löwen-Dart Vorgaben entsprechen.
(Vergleichbar DSAB Maße: Länge max.16,8 cm, Gewicht max. 21,0 g inklusive Toleranzgrenze 5%).

Die Abwurflinie ist parallel zum Board anzubringen.

Zwischen Gerät und Boden muss ein Winkel von 90 Grad bestehen.

Das Bulls Eye ist auf einer Höhe von 1,73 m.

Die Abwurfentfernung beträgt 2,37 m.

Die Gastmannschaft hat vor Spielbeginn das Recht, den Wurfabstand zu kontrollieren und gegebenenfalls zu reklamieren. Spätere Reklamationen werden nicht anerkannt. Bei unebenem Boden ist im Übrigen immer das Diagonalmaß ausschlaggebend.

Die Abwurflinie darf beim Werfen nicht überschritten werden. Ein Abwurf neben der Abwurflinie in ihrer gedachten Verlängerung ist zulässig.

Sollte der Abstand der Wurflinie nach links oder rechts zu einem Hindernis, auf Grund von örtlichen Gegebenheiten, dem typischen Wurfstil eines Spielers widersprechen, kann dieser, wenn möglich, an einem Automaten spielen, der seinem Wurfstil entspricht.

11. Einteilung der Spielklassen

Alle gemeldeten Mannschaften werden gleichmäßig in Spielklassen unterteilt.

Liga-Einsteiger starten in der C-Liga. Der Vorstand behält sich jedoch vor, Mannschaften in einer höheren Klasse spielen zu lassen, wenn sie als besonders leistungsstark bekannt sind.

Alle Spielklassen spielen im Ligabetrieb, im Modus jeder gegen jeden, untereinander die Meisterschaft aus.

Es wird eine Hin- und eine Rückrunde gespielt.

11.1 Spielvariationen in den einzelnen Klassen

Spielklasse	Spielmodus Doppel	Variante	Spielmodus Einzel	Variante
Bezirksliga	4 Doppel im League-Modus	501 D.O.	16 Einzel	501 D.O.
A-Liga	4 Doppel auf einen Zähler	501 M.O.	16 Einzel	501 M.O.
B-Liga	4 Doppel auf einen Zähler	501 M.O.	16 Einzel	301 M.O.
C-Liga	4 Doppel auf einen Zähler	501 S.O.	16 Einzel	301 S.O.
Großer Pokal	4 Doppel auf einen Zähler	501 M.O.	16 Einzel	501 M.O.
C/B Pokal	4 Doppel auf einen Zähler	501 M.O. / S.O	16 Einzel	301 M.O. / S.O.

Gespielt wird die jeweilige Variante mit 2 Gewinnsätzen. Best of three.

12. Pokalrunde

In beiden Pokalrunden gilt grundsätzlich der Spieltag der Heimmannschaft, es sei denn, der Ligaleiter bestimmt einen festen Spieltag.

Es wird im Single K.O. System gespielt. Jede Runde wird komplett ausgelost. Die Spiele müssen bis zur nächsten Runde gespielt sein.

Spielbeginn, Spielablauf und Spielende sind der Spielordnung aus Punkt 13, 14 und 15 zu entnehmen.

Das Spiel ist beendet, wenn eine Mannschaft 11 Punkte erreicht hat.

12.1 Großer Pokal

Der große Pokal wird unter **allen** gemeldeten Mannschaften der RAGE e.V. ausgespielt. Die einzelnen Pokalrunden werden ausgelost.

Die klassentiefere Mannschaft hat Anwurfrecht und beginnt das Spiel.

Im Finale hat die Mannschaft die zuerst gezogen wird, das Anwurfrecht.

Das Startgeld pro Mannschaft beträgt 30,-€ und ist im Saisonstartgeld enthalten.

12.2 C/B Pokal

Der C/B Pokal wird unter allen gemeldeten Mannschaften der Spielklassen B-Liga und C-Liga ausgespielt. Die einzelnen Pokalrunden werden ausgelost.

Die Mannschaft einer Spielpaarung, die zuerst gelost wurde, hat Heimrecht und beginnt das Spiel. Der Spielmodus passt sich der klassentieferen Mannschaft an.

Im Finale hat die Mannschaft die zuerst gezogen wird, das Anwurfrecht.

Das Startgeld pro Mannschaft beträgt 20,-€ und wird am Ende der Saison verrechnet.

13. Spielbeginn

Spielbeginn ist Montags – Freitags 20 Uhr, Sonntags 18 Uhr oder 20 Uhr.

Beantragt eine Mannschaft für ein Sonntagsspiel die Verlegung auf 20 Uhr, so hat die Heimmannschaft dem zuzustimmen.

Das Warmwerfen endet 5 min vor Spielbeginn, und der Spielbericht ist in der 3K Software durch beide Mannschaften auszufüllen. Jede Mannschaft darf 4 Spieler plus maximal 4 Ersatzspieler in der 3K Software eintragen. Änderungen der Mannschaftsaufstellungen sind nach Spielbeginn nicht mehr möglich.

Bei nur 3 anwesenden Spielern, hat der 4. Spieler bis 30 Minuten nach eigentlichem Spielbeginn Zeit einzutreffen, ansonsten muss das Spiel gestartet werden. Trifft der 4. Spieler in diesem Zeitfenster ein, so darf er sich mit 12 Pfeilen alleinig warmwerfen.

Sind 4 Spieler beim eigentlichem Spielbeginn anwesend, so muss dieses auch begonnen werden.

Ein eingetragener Spieler (auch der Ersatzspieler) muss jedoch erst dann anwesend sein, wenn er gemäß Spielbericht zu seinem Spiel aufgerufen wird. Sollte der Spieler noch nicht anwesend sein, wird das Einzelspiel mit 2:0 für den Gegner gewertet.

30 Minuten vor Spielbeginn ist mindestens ein Dartautomat, an dem später auch gespielt wird, für die Gastmannschaft freizustellen.

Jede Mannschaft münzt einen Automaten auf.

14. Spielablauf

Den ersten Satz beginnt die Heimmannschaft, den zweiten Satz die Gastmannschaft.

Bei Pokalspielen entsprechend den Punkten 12.1 und 12.2.

Innerhalb des Spielablaufs darf jede Mannschaft 4 Spieler jederzeit einwechseln. Eine Wiedereinwechslung eines ausgewechselten Spielers ist nicht möglich.

Zählt ein Gerät ständig falsch und es steht kein anderer Dartautomat zur Verfügung, ist das Spiel abzubrechen und der Ligaleiter zu verständigen. Das Spiel wird dann zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt.

Im Bord steckende Darts haben Gültigkeit, auch wenn das Gerät sie punktemäßig nicht registriert. Gegebenenfalls muss der korrekte Punktestand hergestellt werden. Hierbei gilt der Grundsatz, ob zum Vorteil oder zum Nachteil; **KORRIGIEREN IST PFLICHT!**

Zu früh geworfene Darts werden nicht gewertet.

Wirft ein Spieler auf den falschen Score, so ist der Spielstand dementsprechend zu korrigieren.

14.1 Ausbullen

Beim Stand von 1:1 wird über einen Wurf auf Bulls Eye entschieden, wer den dritten Satz beginnt. Die Mannschaft mit Heimrecht beginnt mit dem ausbullen. Im Doppel darf einer der beiden Doppelspieler bullen.

Beim Wurf aufs Bulls Eye gelten nur im Board steckende Darts, so dass gegebenenfalls neu geworfen werden muss.

Ein im Bulls Eye steckender Pfeil muss herausgezogen werden.

Treffen beide Spieler Bulls Eye oder Half Bull, muss weiter ausgebullt werden. Gleiches gilt, wenn beide Spieler den gleichen Abstand zum Bull erreichen. Dabei wechselt das Anwurfrecht.

14.2 Teamgame

Bei einem Punktestand von 10-10 wird Teamgame gespielt. Alle Spieler einer Mannschaft werfen auf einen Score in der entsprechenden Spielvariante wie im Doppel. Es wird auf dem Automat gespielt, der noch über genügend Guthaben verfügt. Ansonsten muss die Heimmannschaft nachmünzen.

Die Reihenfolge der einzelnen Spieler entspricht der Mannschaftsaufstellung. Es müssen die Spieler antreten, die im 4. Block gespielt haben, positionsgetreu zu ihrer Einwechslung (Bsp. Spieler 5 wurde für Spieler 2 eingewechselt; Spieler 5 spielt dann an 2. Position).

Nach Beendigung des ersten Legs muss die Reihenfolge fortlaufend weitergeführt werden (Bsp. Spieler 3 hat zuletzt geworfen; dann beginnt Spieler 4 mit dem 1. Wurf seiner Mannschaft im neuen Leg).

Bei Gleichstand 1:1 im Teamgame wird gebullt. Das Bullen darf ein beliebiger Spieler von der 1-4. Position durchführen. Das Bullen ändert nicht die Reihenfolge des Anwurf vom dritten Leg. Die Reihenfolge wird fortlaufend weitergeführt.

15. Spielende

Nach Beendigung des letzten Spiels kontrollieren die beiden TK´s die korrekten Eintragungen im Spielbericht und bestätigen diese in der 3K Software.

Die Bestätigung sollte am gleichen Abend, aber spätestens 24 Stunden nach Spielende, in der 3K Software durch beide TK´s durchgeführt werden.

(anfallende Gebühren siehe Punkt 18. Strafgelder & Preisgelder).

16. Streitfragen

Allgemeine Streitfragen sind mit Hilfe des Vorstands zu klären.

Um einen geregelten Spielablauf zu gewährleisten, können von den TK´s jedoch Fouls, wie ständiges Übertreten der Abwurflinie, ablenkendes Verhalten durch Gegner oder Zuschauer, absichtliches Verzögern des Spiels sowie unsportliches Verhalten im Allgemeinen beanstandet werden.

Bei Einsprüchen während des Ligaspiels ist eine telefonische Rücksprache mit dem Ligaleiter anzustreben. Sollte dies nicht möglich sein, ist das Spiel nach Möglichkeit zu Ende zu spielen und bei der Bestätigung des Spielberichts in der 3K Software, der entsprechende Einspruch in das Feld Bemerkungen einzutragen. Ist eine Fortsetzung nicht möglich, wird das Spiel abgebrochen.

(anfallende Gebühren siehe Punkt 18. Strafgelder & Preisgelder).

Bei begründetem Einspruch wird die Gebühr erstattet und von der Gegenpartei getragen. Über Einsprüche und Streitfälle entscheidet der Vorstand verbindlich.

Mannschaften, die permanent oder schwerwiegend gegen die Spielordnung oder die Interessen der Liga verstoßen, können vom Vorstand aus der Liga ausgeschlossen werden.

17. Auf- und Abstiegsregeln

Bezirksliga : 2 Absteiger

A-Liga : 2 Absteiger, mindestens 1 Aufsteiger (im Normalfall 2 Aufsteiger)

B-Liga : 2 Absteiger, mindestens 1 Aufsteiger (im Normalfall 2 Aufsteiger)

C-Liga : mindestens 1 Aufsteiger

Es besteht grundsätzlich Aufstiegspflicht. Durch Auflösung höherklassiger Mannschaften reduziert sich die Anzahl der Absteiger. Die endgültige Festlegung ist dem Vorstand vorbehalten.

18. Strafgelder & Preisgelder

Der Vorstand ist berechtigt, von den Mannschaften zu Saisonbeginn eine angemessene Kaution zu fordern. Bei Disqualifikation der Mannschaften verfällt die Kaution unter Verrechnung eventueller Restforderungen zu Gunsten der Ligakasse.

Es sind folgende Strafgelder definiert:

- Nichtantritt einer Mannschaft: 100,00 €
  (50,00 € gehen an die Ligakasse und 50,00 € an den Wirt der Heimmannschaft)
- Bestätigung des Spielberichts später als 24 Stunden: 20,00 € im Wiederholungsfall: 30,00 €
- Änderung des Spielberichts nach Bestätigung der TK`s: 2,50 €
- Spielernachmeldung: 2,50 €
- Spielerwechsel: 2,50€
- Einspruchsgebühr: 10,00 €
- Gaststättenwechsel im laufenden Spielbetrieb: 10,00 €

Bei nichtaufgeführtem Vergehen entscheidet der Vorstand über die Höhe von Strafgeldern verbindlich.

Wird eine Mannschaft disqualifiziert oder löst sich auf, so werden die evtl. offenen Forderungen auf die gemeldeten Spieler verteilt. Die Spieler sind erst dann wieder in der Rage e.V. spielberechtigt, wenn sie ihren entsprechenden Anteil an die Ligakasse entrichtet haben. Für Mannschaften, deren Preisgeld nicht ausreicht, die Forderungen zu decken, gilt Gleiches.

Die festgelegten Preisgelder werden auf der Ligaabschlussfeier nach der Siegerehrung ausgezahlt (in der Regel Samstagabend nach dem Pokalfinale).

Das Preisgeld wird nur an ein Mitglied der jeweiligen Mannschaft gegen Quittung ausgezahlt.

Eine frühere oder spätere Auszahlung ist nicht möglich.

Sollte eine Mannschaft oder ein Mannschaftsmitglied nicht anwesend sein, verfällt das Geld zu Gunsten der Ligakasse.
In **Ausnahmefällen** entscheidet der Vorstand.